

【酒井達也先生、決勝進出作品コメント】

・ 8.6 光年からの手紙

中央の天体望遠鏡(?)を中心としたストーリー性を感じることができました。この施設は一体何なのか。また何故放棄されてしまったのか?ここでどんな出会いがあるのか。とてもワクワクするページになっていると思います。

・ 先生、起きてください

コマを上手く使った誘導ができていて“べ切日”をゴールにしたストーリーが始まるということがよく分かるようになっていて good です!!この日が何日で、べ切まで後何日?というのをページ内で伝えるなら、カレンダーに×を入れるなど、アイデアつけ加えてもよいかもしれません。

・ 水中都市迷宮

水面の表現がとても美しいです!水中の階段のディテールなどで、奥にすいこまれそうに見えるくらい、上手く描くことができていると思います。

魚や木の葉スケールの対比が分かりにくくなっているところがありますので、階段部分などに、魚の影を入れて空間をみせるなどの工夫をするともっと良くなると思います。

・ 本籍地は異世界神殿

スマートフォンと神殿との対比で異世界モノ?と一目でわかる構成・演出が上手く表現できていると思います。スマートフォンと神殿とを少しズラして配置していますが、スマートフォンを少し大きくしつつ中央に並べて配置するとスマートフォンより目立たせつつ、対比を効果的に見せることができるかもしれません。

・ 人魚の涙

海底の静かな雰囲気と、栗野表現がとてもよくできていると思います。

地上からの光のスジも美しいです。より光を目立たせるには、神殿の表面に光があたって明るくなっている場をつくったりしてみると効果的かなと感じました。

・ エンカウント・エントランス

通路で抜けて扉を開けたらそこには…?というワクワク感とドキドキ感がよく伝わってくると演出ができていると思います。

大きい木の幹のディテールや、幹が成長するとともにできる“ねじれ”に気をつけて作画できるともっとリアリティーがでてくると感じました。

- ・ Elite

手前の階段から岩の部分の線とグレー・黒ベタの表現に大胆さと力強さを感じます。建物のディテールや立体感が少し怪しく、手前に比べると弱い印象になっています。説得力を高めていくためにも、片手意をしっかりとれるようになるのもっとよくなるはずです。

- ・ 神域での出会い

鳥居の奥の空間のゆがみで神域感がよく表現できていると思います。

鳥居のアウトラインがよれてしまっていて、存在感が少し弱くなってしまっていますので、線を強めに、太くすることで重厚なイメージを出せると思いました。